PlayStation the Best *for Family*

PlayStation



もくじ

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 1ブロック

SCPS 91057

ものがたりのはじまり



ここはオ～ストラリアの
なんとうにあるみっつのしま。
このしまはみどりでいっぱいです。
どうぶつたちはこのゆたかな
みどりのなかで
まいにちじゆうきままに
すごしていました。
ところが・・・・・・



せかいせいふくをたくらむ
あくのかがくしゃがふたり
しまにやってきたのです。
かがくしゃのなまえは、
ネオ・コルテックス。
もうひとりは
ニトラス・ブリオと
いいました。
コルテックスは
このみどりいっぱいのしまを
つめたいてつの
しまにかいぞうし、
たのしくくらしていた
どうぶつたちを
つぎつぎとつかまえて
いきました。



コルテックスはつかまえたどうぶつたちをおりにいれ
じぶんのへいたいにかいぞうしようとかんがえました。
「エヴォルヴォレイ」、「コルテックス・ヴォルテックス」
このふたつのあやしくひかるおおきなきかいをつかって、
どうぶつたちをつよくしんかさせ、せんのうしていきました。

しかし、なにをどうまちがえたのか、
きかいにせんのうされた
どうぶつたちは、コルテックスのいうことをきくどころか
こうふんしてあばれまわる
きけんなどうぶつになってしまったのです。



どうぶつへいだんのリーダーにするよていだった
クラッシュ・バンディクーはさらにこまったことになりました。
もともとあばれものだったクラッシュは
きかいのちからでぎゃくにせいぎかんにめざめ
コルテックスのあくじをみぬいてしまったのです。
あわててまどからにげだすクラッシュ。
しかしクラッシュのこいびとタウナは
まだつかまったままでした。





クラッシュはうみにとびこみ
ひっしにおよぎました。
どれだけおよいだのか、きづくとクラッシュは
はまべにたおれていました。
タウナをたすけなければ……
クラッシュはふたたびコルテックスのしろに
むかうけっしんをするのでした。

クラッシュのながいぼうけんはここからはじまります。

「クラッシュ」のはじめかた

1.プレイステーションのオープンボタンを押し、ディスクホルダー(ふた)を開けます。
2.「クラッシュ・バンディクー」のディスクをレーベル面を上にしてセットします。
3.ディスクホルダーを静かに閉め、電源ボタンを押します。
4.しばらく待つと「クラッシュ・バンディクー」のタイトル画面になります。

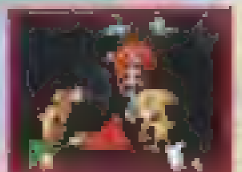
タイトル画面



ゲームを立ち上げると左の画面になります。初めて、または始めからゲームをプレイするときは「スタート」を選んでください。以前セーブしたデータから始めたい場合は「ロードします」を選んでください。サウンド調整をする場合は「オプション」を選んでください。

オープニングデモ

タイトル画面でしばらく待っているとオープニングデモが始まります。



オプション画面



ここでは、効果音と音楽の音量調整(比率調整)ができます。めもりの右端が音量最大、左端が音量最低(消音)になります。また、モノラル音声かステレオ音声かを選ぶことができます。

セーブとロードについて

ゲームデータの保存（セーブ）と再開（ロード）の仕方を説明します。

セーブ

「クラッシュ・バンディクー」はメモリーカードを使うことでゲームのセーブができます。メモリーカード使用容量は1ブロックで、1枚のメモリーカードには最大15個のデータが入ります。なお、セーブは次の2つの方法でおこなうことができます。

1. タウナのボーナスチャレンジをクリアする。（→P18）



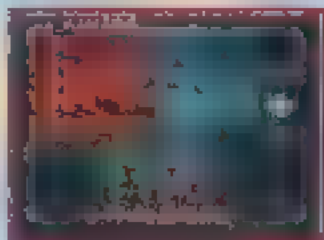
タウナプレートをひとつのステージ内で3枚集めると、ボーナスチャレンジを行うことができます。うまく最後のタウナのもとまでいくことができたら、セーブをすることができます。このセーブデータは、ロードしたとき、そのステージから再開できる場合と、その次のステージから再開できる場合の、2通りがあります。

2. ダイヤをとる。（→P17）



各ステージの木箱をノーミスですべて壊すと「パーフェクト」となり、ステージクリア後にダイヤを手に入れることができます。このとき同時にセーブをすることができます。ただしこの場合、セーブされるのはダイヤの数のみで、ゲームの進度（ステージの進み具合）はセーブされません。

ロード



以前のセーブデータからゲームを始める場合は、タイトル画面時に「ロードします」を選んでください。「ロードします」を選ぶと、左の画面になります。「クラッシュ」のセーブデータを選んでください。

ここでは我らが英雄クラッシュをはじめとする、登場キャラクターを紹介するぞよ。



クラッシュ・バンディクー
CRASH BANDICOOT

こやつはこう見えても主人公じゃ。おぬしはこやつをタウナのもとまで導いてやらねばならん。そして悪の科学者コルテックスをこらしめるのじゃ。いまや島の動物たちは、こうふんしていて手がつけられん　こやつは最後の頼みのつなというわけじゃ　何？　頼りないとな？　それはおぬし次第じゃ　それに、わしもついておる



タウナ・バンディクー
TAWNA BANDICOOT

クラッシュの恋人じゃ。こやつはまだ、コルテックスの鉄の城に捕まっておる。クラッシュの助けを待っておるのじゃ。そしてクラッシュの身を案じておる。その思いは、まぼろしの世界をつくりだし、クラッシュのもとへ届くやもしれん。

アクアク
AKU AKU



ふおっふおっふお わしじゃ。旅の途中でもちょっかいを出させてもらうぞよ。クラッシュの水先案内人というわけじゃな。それにクラッシュを守ってやることもできる。クラッシュの代わりにわしがくだけるのじゃ。なあに大丈夫じゃて。わしはかたちを持たぬ。これはわしのかたちのひとつに過ぎぬ。わしは魔術師じゃからの。



暴走（ぼうそう）イノシシ
WILD BOAR

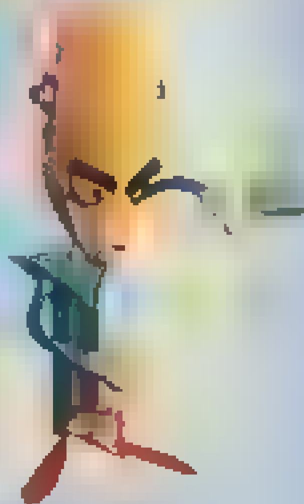
こやつはクラッシュの仲間ではないが、敵でもない。こやつはただ猛スピードで走り回りたいだけなのじゃ。こやつにまたがって、ゴールを目指すこともあるじゃろう。ただ、つり橋ではクラッシュのじゃまをすることもあるぞよ。



ドクター・ネオ・コルテックス
DR.NEO CORTEX

このたびの事件をおこした犯人じゃ。こやつはとんでもないひねくれものでの、科学界のはなつまみものなのじゃ。科学界でのけものにされた腹いせか何かは知らぬが、こやつは世界征服をくわだてた。して、その第一歩として、この島々を本拠地に改造しはじめたのじゃ。迷惑な話じゃの。クラッシュはこやつをこらしめねばならぬ。島の平和をとりもどすのじゃ。

ドクター・ニトラス・ブリオ
DR.NITRUS BRIO



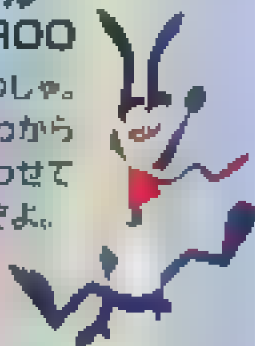
コルテックスの片腕で、コルテックスがいちばん信頼している男じゃ。コルテックスの第一子分、といったところかの。こやつは動物を進化させる機械（名前は何といったかの…そう、「エヴォルヴォレイ」とかいう名前じゃ）をつくり、動物たちを次々とかいぞうしていったのじゃ。そんなこやつの性格はというと、コルテックスのようにひねくれ者というわけでもなく、どちらかといえばひかえめで冷静な男のようじゃ。



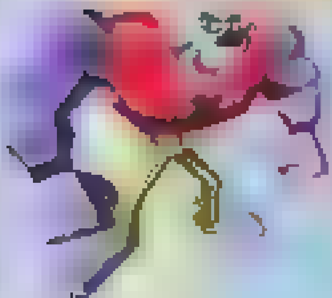
パプパプ
PAPU PAPU

こやつはコルテックス一味とは違うぞよ。げんじゅうみんの長なのじゃ。こやつの腹はいつも減っておる、だからしてとても短気なやつなのじゃ（腹が減っているとおこりっぽいというからの）。すこしでも騒がしくしたりすると、カチンとくるのじゃろうて、クラッシュはこやつとの戦いをさけられそうにないの。

リパー・ルー
RIPPER ROO



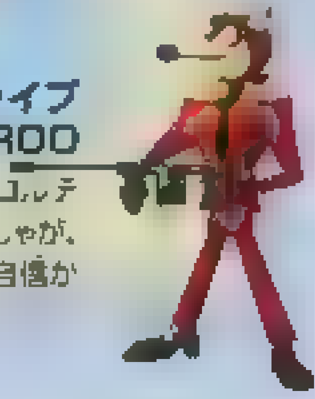
コルテックスの手術を受けたようじゃが、こやつはとんでもなくイカレタやつじゃ。ぴょんぴょんはね回り、どこを見ているのかまるでわからぬ。何をするのかわからぬこわさがあるの。しかし、こやつはイカレタなりの規則というのを持ち合わせているのじゃ。それを見抜かないことには、こやつをこらしめることはできぬぞよ。



コアラ・コング
KOALA KONG

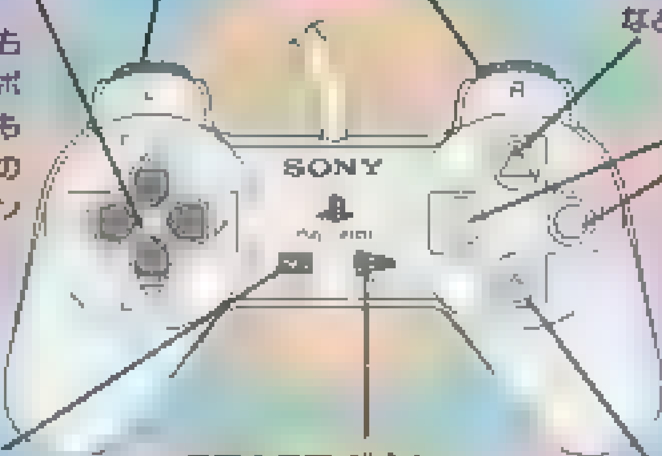
コルテックスのようさいを守るコアラのボクサーじゃ。コルテックスのユーカリの葉によるダイエット、さらに筋肉の元素をたくさんつぎこんだのじゃろう、このような見事な身体になったのじゃ。こやつは岩を投げつけるくせがあっての、それをさかてに取るのじゃ。

ピンストライプ
PINSTRIPE POTOROO



トミーガンを持つヒットマンじゃ。理想的なスタイル、頭脳は明晰、そしてコルテックスには忠実。コルテックスにとっては最高けっさくなのがこやつじゃ。じゃが、クラッシュにとってはさいあくの相手じゃ。こやつを乗り越えるには、その自信かじょうなところを狙うしかないかの。無茶はやめるべきじゃ。

L1ボタン　R1ボタン



方向キー

クラッシュを奥へ手前へ右へ左へと動かしてやるボタンじゃ。ジャンプ中でも動かせるぞよ　おぬしの旅の行く末はこのボタンが操っているんじゃ。

△ボタン

"ステータスひょうじ"というやつじゃ。これは、クラッシュが今まで取ったリンゴの数やクラッシュの残り人数などが分かるぞよ。

□ボタン・○ボタン

クラッシュの必殺技"スピンアタック"をくりだすボタンじゃ。敵を飛ばしたり、木箱を壊したり、とても便利じゃぞ。

SELECTボタン

"ポーズ"中に押すとMAP画面に戻ることができる、神秘のボタンじゃ。

STARTボタン

ゲームを一時停止したいときに押すのじゃ。"ポーズボタン"ともいったかの

×ボタン

ジャンプボタン　穴を飛び越えるときなどに押すんじゃ　空中に浮いている木箱に頭つきをくらわせることもできるぞよ。ジャンプして敵を踏みつけることもできる　重要なわざじゃ。

○なお、L1ボタン　R1ボタンはMAP画面のときに押すのじゃ。
MAPがくるりと回転するぞよ。



MAP画面



画面に島が見えるじゃろ。おぬしは、まずはこの画面でステージの選択をしなくてはならん。とは言っても初めはひとつしか選択できんがの。先へ進むにはステージをどんどん走らねばならん。ステージをゴールまで走ると、次のステージへの道が開けるという仕組じゃ。以前のステージに戻りたい場合は方向キーでコース上にいるクラッシュを動かすのじゃ。目指すは第3の島にある、ネオ・コルテックスの鉄の城。タウナがクラッシュの助けを待っておるぞ

クラッシュの残りのかず

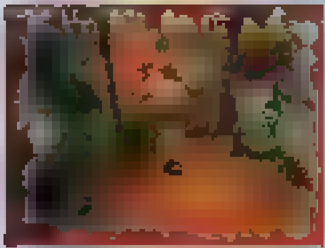
ACTION画面

リンゴのかず



このステージで取ったプレート

我らが英雄クラッシュが、ゴールを目指して走り回る画面じゃ。"コントローラの使い方"をよく見てクラッシュをゴールへ導いてやるんじゃぞ。ところで画面上の数字は何かわかるかの。これは必要に応じて現われるんじゃ。つまり、リンゴを取ればリンゴの数字が現われるという仕組じゃ。すぐにも数字が見たいというのなら、△ボタンを押してみよ。左の写真のように、あらゆる数字が現われるはずじゃ。"ステータスひょうじ"というやつじゃの。前にも言ったかの。



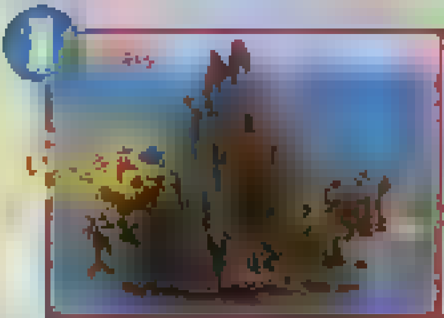


ステージの目的

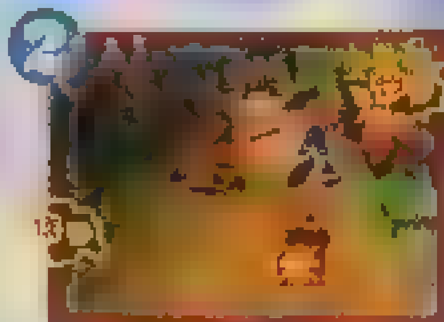
ゴールを目指すことじゃ　ゴールはステージのさいごにある。道に迷わぬようにな。そうそうゴールする前に、箱はたくさん壊しておいたほうがよいぞ。

よくわかるクラッシュのてびき!!





まずはステージをえらぶのだ!!



ゴールをめざすのだ!!
てきにやられないようにねっ。

ステージクリア



ゴールをするとそのステージの結果発表があるぞよ。すべての箱を壊してゴールすると、ごほうびじゃ。ダイヤを授かることができるぞよ。



ダイヤについて

うーむ、これについてはわしにもようわからんのじゃ。すまぬ。ただ、いろいろたくさんの種類の色があるようじゃ。それにほれ、ステージの途中で近づくと消えてしまうダイヤがなかったかの？　あれは何かあやしいの。

ミスとゲームオーバー



そうそう、ひとつ話すのを忘れておったが、クラッシュはとても体が弱い。敵に触れただけでアウトじゃ。踏みつけた場合はOKじゃがの。それと、穴に落ちてもダメじゃ。クラッシュがやられてしまうと、クラッシュの残り人数が減ってゆくのじゃ。そして、残り人数が0のときクラッシュがやられてしまうと「ゲームオーバー」。おしまい、ということじゃの。このとき続けてゲームをプレイするかどうか選べるぞよ。

3



ゴール!!　けっかはっぴょう！
はこをぜんぶこわすとごほうびの
ダイヤがもらえるのだ!!

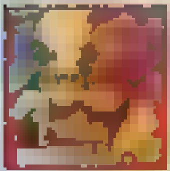
4



つぎのステージにいけるようになるのだ!!

アイテム しょうかい





アクアク

わしじゃ。正確には わしがのりうつれる"面"じゃがな。わしがついておれば クラッシュを守ってやることができるぞよ。2枚集めれば きらきら輝いて2回も守ってやることができる。3枚も集めると、クラッシュはもう無敵じゃ。時間がたつと元に戻るがの。



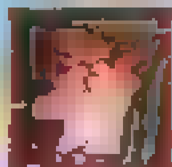
タウナプレート

タウナの思いがこもっているプレートじゃ。ひとつのステージで3枚あつめることができれば、タウナの心がつくりだした 幻の世界へゆくことができるぞよ。(→P9)



リンゴ

クラッシュの大好物じゃ。100個集めるとクラッシュが1人増えるぞよ。



クラッシュ

クラッシュのシンボルじゃ。クラッシュの残り人数が1人増えるぞよ。"1アップ"というやつじゃな。

？ばこ

何が入っているか分からぬ。だから"？"ばこなんじゃな。実は 場所によって何が入っているかは、決まっておるようじゃ。





きばこ

普通のはこじゃ。リンゴがいくつか入っておる。



キャラばこ

箱に描かれているものが飛び出す箱じゃ。わしが描かれていたらわしが、クラッシュが描かれていたらクラッシュが飛び出すじゃろう。



しまばこ

ふみつけると、何個もリンゴが飛び出すふしぎな箱じゃ。頭つきでも同じじゃ。ただし、スピンアタックで壊してしまうと何ももらえんぞよ。



Cばこ

"C"は"チェックポイント"のことじゃ。これを壊しておけば、クラッシュがこの先やられてしまってもここから復活できるじゃろうて



↑ばこ

ふみつけると、たか～く飛び上がれる箱じゃ。ふみつけるとき、ジャンプボタンを押しておけばさらにたか～く飛び上がれるぞよ



●ばこ

コイツはバクハツするキケンな箱じゃ。決してスピンで壊してはならぬぞ。どうしても壊したいのなら、踏みつけて、すぐに逃げるのじゃ。



ブロック

*ひとつのステージ内にある箱をすべて壊すと、「パーフェクト」じゃ。ごほうびにダイヤがもらえるぞよ
ただし、鉄の箱（ボックス）は壊さなくてもOKじゃ。というより、壊したくても壊せないがの



!ブロック

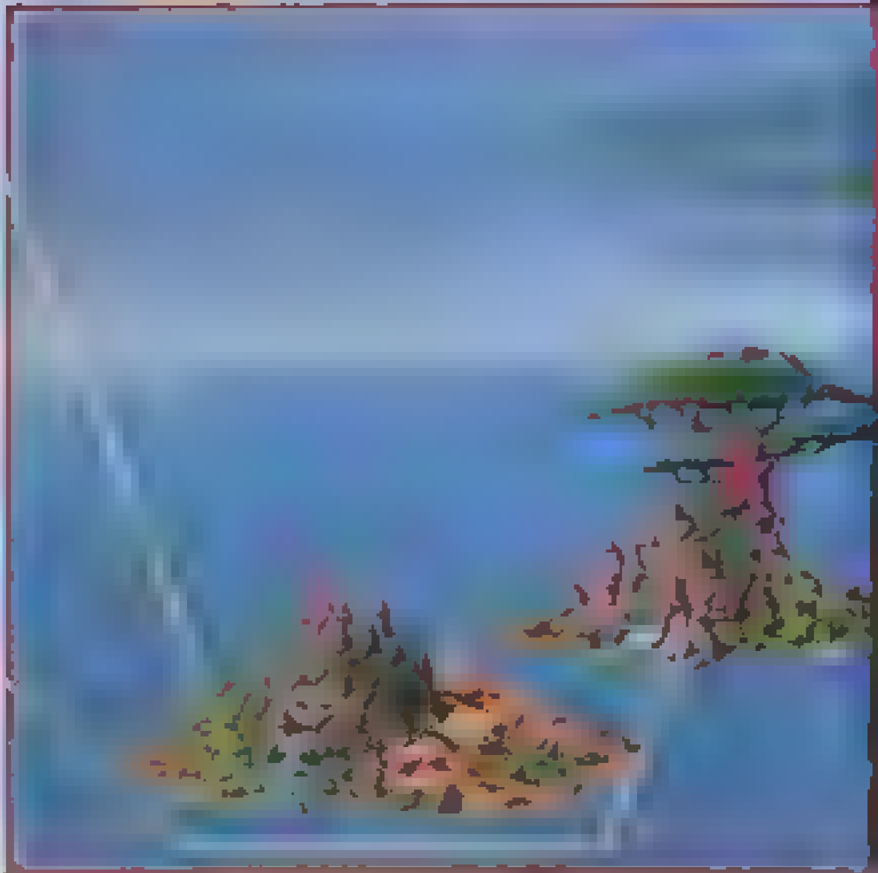
うむむ、わしにも分からぬ。ただ、何かが起こるのは確かじゃ。踏みつけてみて、どこか変化がないかよ～く見てみることじゃ。

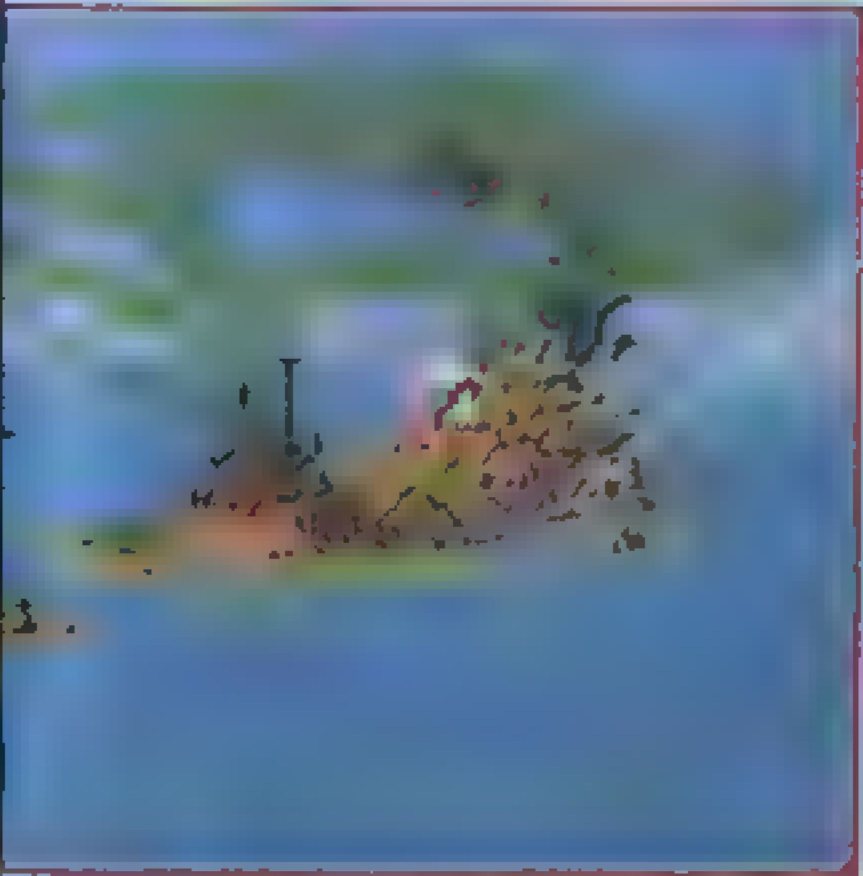
ジャングルの島

まだコルテックスの手に染まっておらぬ緑がいっぱいの島じゃ。平和と動物をあいする"げんじゅうみん"たちが村を築いてすんでおる。

いせきの島

大昔のひとびとがつくった建物や神殿がいっぱいあるぞよ。大昔のひとびとはすごい技術を持っていたんじゃの。





てつの島

コルテックスの城のある　かたく冷たい島じゃ　前はジャングルの島のように緑がいっぱいの島じゃったが、コルテックスが島をかいぞうしてしまっての、今はごらんの通りじゃ

海辺

クラッシュはコルテックスのいる鉄の島から逃げ出してきたのじゃ。そして、海を泳ぎ、泳いでいるうちに、気を失ったのじゃろう。このジャングルの島の砂浜に打ち上げられたのじゃ。クラッシュの冒険はここから始まるぞよ





ジャングル

深い森じゃ。多くの動物たちはここに住んでおる動物たちの楽園というわけじゃな。しかし、ところどころに人の手によってつくられた建物も見えるようじゃ。これは"げんじゅうみん"が残したものじゃろう。"げんじゅうみん"の仕掛けた、えんばん岩や大岩には用心することじゃ。

川（かわ）

クラッシュは川の上を渡らねばならぬときもある。丸太の上を、木の葉の上を、上流へ上流へ渡っていくのじゃ。しかしじゃ、川はとても危険なところじゃ。肉食植物もおる、ピラニアもおる。そしてクラッシュは泳げぬ。川へ落ちたらおしまいじゃ。足を滑らせぬようにな。



村（むら）

島の"げんじゅうみん"が暮らしている村じゃ。クラッシュはイノシシに乗って、ここを猛スピードで駆け抜けるのじゃ。ところで"げんじゅうみん"は太陽を神としてまつっておる。そのためか、"げんじゅうみん"のとりではとても高いのじゃ。それを登りきるのは、それは大変なことじゃろうて。





遺跡

大昔のひとびとがつくったしんぴの建物じゃ。ここには不気味な生き物がたくさんうごめいておる。とくにコウモリの群れには用心することじゃ。そして気を付けよ、遺跡の仕掛けはまだ動いておる。動いておる床は、タイミングを合わせることが重要じゃ

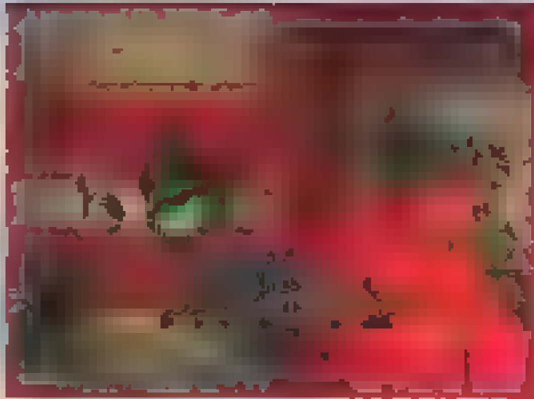
つり橋

晴れることない霧があたりをたちこめておる。そして、いつつくられたものなのか、朽ち果てたつり橋がその霧の中に通っておる。このつり橋の床はちょっとしたことで次々と崩れ落ちてゆくじゃろう。クラッシュはこんなキケンなところも渡らねばならぬのじゃ。渡るときは一ケ所にとどまっていてはいかん。一気に駆け抜けよ。



工場

コルテックスの鉄の城の入り口じゃ。ここからは コルテックスの作った色々な仕かけがいっぱいあるのじゃ。ここには、ところどころに巨大な管が通っておる。それには熱そうなものと、冷たそうなものがあるのじゃ。クラッシュは熱いのは苦手じゃ、熱いのに触るのはやめとくことじゃ。





研究所

ここから先は、わしにも分からぬ。ただ、コルテックスのもとへは近づいているようじゃ。そしてタウナはこの先にとらわれておる。あとはおぬしがクラッシュを導いてやるのじゃぞ。つらくても決してあきらめぬようにな。



テクニック



● 敵や箱をふんづけるのだ!!
スピンだけが能じゃないぞ

敵や箱はスピンでしかやっつけられないわけじゃあないぞっ。ふんづけたっていいのだ！ ジャンプしてふんづけっ。ジャンプしてふんづけっ。慣れるまでちょっと難しいけど、ふんづければこの通り、さらに高く飛び上がれるのだ！ ふんづけるとき、ジャンプボタンを押しっぱなしにしておけば、さらにさらにたか～く飛び上がれるぞ。空中に浮いている箱もこの技でOK、頭つきだっ！ いてっ！

● スピンで飛ばしたやつを敵に当てるのだ!!
敵からリンゴがもらえるぞ



敵をスピンで飛ばすとき、ほかの敵目がけて飛ばしてみるのだ、敵と敵がぶつかってやっつけられるぞ！ このときリンゴももらえちゃうのだ、おトクだねっ。そうそう話はちょっと変わるけど、たくさんの敵を連続してふんづけたときも、リンゴがもらえるぞ。

●ジャンプスピンアタックなのだ!!

高いところにある箱を壊せるぞ

積み上げられた箱の、上の箱だけ壊すにはどうしたらいいのだ？　ズバリ、ジャンプして、スピン!!　これが正解なのだ。ジャンプしてスピン、は、下から3段目の高さの箱まで壊せるぞ。難しいのは、下から2段目。ここだけ壊すには、ちょっぴりコツがいるのだ。ジャンプして……ここまでは同じだよね。そして……着地寸前でスピン!!　"着地寸前"が重要なのだ!!



●空中方向転換なのだ!!

プロのテクニックだぞ

ジャンプ中に方向転換できるのだ!!
前にジャンプして、途中で右に向きをかえたり、前にジャンプして、途中で戻ってきたり。えっ？　どこで役にたつのかって？　覚えておけばいつか役にたつって!!



スタッフクレジット

にほんのスタッフ

プロデューサー
吉田 修平

アシスタントプロデューサー
[illegible]

プロモーション
[illegible]

日本語版グラフィックス
[illegible]
[illegible]
[illegible]

声の出演
クラッシュ：山口 勝平
コルテックス：[illegible]
ブリオ：小形 満

ヴォイスキャスティング
木村 [illegible]子

ヴォイス収録進行
[illegible]

サウンドディレクター
[illegible]

品質管理マネージャー
[illegible]

品質管理リーダー
[illegible]

品質管理
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]

マニュアル アートディレクション
[illegible](SMC)

マニュアル制作
[illegible](HEAD ROOM)
[illegible](HEAD ROOM)

CGイラスト
[illegible]
[illegible]
[illegible]

キャラクターイラスト
[illegible](copfish)

マニュアル制作進行
[illegible]
[illegible] たまみ（SMC）

Special Thanks
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
プレイステーションモニターメンバーズ

かいがいのスタッフ

Produced by
Universal Interactive Studios

Chairman
Rob Biniaz

Executive Producer
Mark Cerny

Producer
Dave Siller

Director of Marketing
Kelly Flaherty

Quality Assurance
Craig Perkins

Developed by
Naughty Dog, Inc.
Andy Gavin
Jason Rubin
Dave Baggett
Bob Rafei
Taylor Kurosaki
Dan Kollmorgen
Justin Monast
Charlotte Francis
Morgan

Character Design and Art Direction
Charles Zembillas
Joe Pearson

Production Design
American Exitus, Inc.

Soundtrack
Mutato Muzika
Mark Mothersbaugh
Josh Mancell

Sound Effects
Universal Sound Studios
Mike Gollom
Ron Horwitz
Kevin Spears

Sony Computer Entertainment America Staff

Executive Producer
Allan Becker

Senior Producer
Connie Booth

Associate Producer
David Grace

Marketing Manager
Ami Matsumura-Blaire

Assistant Marketing Manager
Michelle Vercelli

Marketing Specialist
Neimer Velasquez

QA Manager
Mark Pentek

Lead Analyst
Scott Murray

Assistant Lead Analyst
Donovan Soto

Game Analyst
Bruce Cochrane
Chris Johnson
Tommy Asato
Marcus Montgomery
Charles Delay
Peter Mayberry
Leighton Chin
Victor Guinsoon
Jim Anagnostos
Steve Dren
Greg Mulberg

お問い合わせ先
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
インフォメーションセンター
TEL.[illegible]
ゲームの内容、攻略等に関するご質問にはお答えできませんのでご了承ください。

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご使用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房器具の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

GARAGE http://www.scei.co.jp/

「GARAGE」はインターネットで「PlayStation」の最新情報をお届けする
Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです



SCPS 91057